



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



### JISINHO – JOGOS DE INTEGRAÇÃO DO COLÉGIO SANTO AGOSTINHO

É um projeto de ensino que tem por objetivo construir conceitos e reforçar valores que contribuam para uma formação humana, social e ética, através da compreensão das práticas corporais e da competição como possibilidades de construção de relações saudáveis entre os sujeitos. Nesse sentido, os Jogos de Integração estão baseados nos princípios da inclusão – que prevê a possibilidade da participação de todos os estudantes, independentemente de suas diferenças –, da cooperação – que busca o auxílio entre todos os participantes – e da solidariedade – relacionada ao cuidado com o outro.

#### 1. **OBJETIVOS:**

- 1.1 Reconhecer o esporte com uma das dimensões do lazer, portanto, como direito de todos;
- 1.2 Entender e problematizar as relações entre esporte e aprendizagem de valores sociais;
- 1.3 Assumir diferentes papéis na prática esportiva (jogador, árbitro, torcida);
- 1.4 Problematicar as diversas manifestações de competição, relacionando-as com os interesses, valores e condutas sociais;
- 1.5 Envolver-se e cooperar na produção de contextos de práticas esportivas balizadas por princípios de equidade e solidariedade, procurando oportunizar a participação e fruição de todos, independentemente do nível de desempenho, gênero, ou qualquer outra característica;
- 1.6 Organizar torneios internos de diferentes modalidades das práticas corporais;
- 1.7 Relacionar os conceitos de eficiência, deficiência e diferença, com os valores sociais inerentes às práticas corporais.

#### 2. **PERÍODO DE REALIZAÇÃO:**

- 2.1. Organização dos jogos: 28/02/2019 a 05/07/2019.
- 2.2. Realização dos jogos: 06/07/2019 a 12/07/2019.

#### 3. **ABERTURA:**

Dia 06/07/2019, às 9h.  
Concentração: às 8h.  
Local: COLÉGIO SANTO AGOSTINHO – CONTAGEM (Quadra coberta)

#### 4. **DAS INSCRIÇÕES:**

Deverão ser entregues pelos padrinhos/madrinhas até o dia 19/06/2019.

#### 5. **DOS REPRESENTANTES DE EQUIPE:**

- 5.1. A madrinha será uma professora regente que acompanha a série.
- 5.2. As turmas de 2º ano ao 5º ano serão acompanhadas por estudantes da 3ª série do Ensino Médio (padrinhos / madrinhas).
- 5.3. Compete às madrinhas / aos padrinhos:
  - 5.1. Promover a integração da equipe;
  - 5.2. Organizar a turma em relação ao uniforme, ao horário dos jogos e ao desfile;
  - 5.3. Zelar pelo bom andamento dos jogos em questões referentes à disciplina;
  - 5.4. Mediar a relação entre a Comissão Organizadora e sua equipe, divulgando o regulamento, a tabela, esclarecendo dúvidas etc.;
  - 5.5. Divulgar os horários dos jogos e acompanhá-los.

#### 6. **DAS CORES DAS EQUIPES:**

LARANJA	VERDE	AZUL	LILÁS	VERMELHO
---------	-------	------	-------	----------

#### 7. **DA PREMIAÇÃO:**

- 7.1. Serão premiados todos os estudantes que participarem dos jogos.



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



### 8. DA CONTAGEM DE PONTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO GERAL:

- 8.1. Será considerada vencedora a equipe que, no total geral, obtiver o maior número de pontos somando-se todas as modalidades disputadas, e deduzindo-se todas as sanções.
- 8.2. Os jogos serão pontuados de acordo com a tabela abaixo:

JOGOS	INDIVIDUAIS	COLETIVOS	EQUIPES JUNTAS	5 EQUIPES
Vitória	2 pts	3 pts	1º Lugar	5 pts
Empate		2 pts	2º Lugar	4 pts
Derrota	1 pt	1 pt	3º Lugar	3 pts
			4º Lugar	2 pts
Cooperativos		5 pts	5º Lugar	1 pt

8.3 Caso uma equipe não compareça ao local do jogo no horário previsto, não marcará ponto.

### 9. DA FORMA DE DISPUTA:

- 9.1. Os jogos serão realizados pelo sistema de rodízio (cada equipe jogará com outras duas equipes, definidas previamente por sorteio), podendo terminar EMPATADOS.

### 10. DAS MODALIDADES ESPORTIVAS DO JISINHO E NÚMERO DE ESTUDANTES INSCRITOS

1º ANO (tudo misto)					
Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes
PEGADOR AMEBA	TODOS	CAMPEÃO DA ESQUIVA	TODOS	LIMPA-QUADRA TAMPADO	TODOS
PEGA-CONE	TODOS	PEGADOR DAS CORES	TODOS	CAÇA AO TESOURO	TODOS
CORRIDA DE OBSTÁCULOS	TODOS	QUEBRA-CABEÇA	TODOS	TRAVESSIA DA PONTE	TODOS
CONQUISTA	TODOS	BOLICHE COOPERATIVO	TODOS		
DANÇA DOS COLCHONETES	TODOS	CABO DE GUERRA	TODOS		
2º ANO (tudo misto)					
Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes
ROUBA-BANDEIRA	12	DERRUBA-TORA	8	ESGRIMA PARTICIPATIVA	TODOS
BOLICHE COOPERATIVO	10	CAÇA AO TESOURO	4	QUEIMADA SEM CRUZA	TODOS
FUTSAL	18	DANÇA DA LARANJA	TODOS	LIMPA-QUADRA	TODOS
CORRIDA	12	CABO DE GUERRA	TODOS		
TRAVESSIA DO RIO	4	DERRUBA-CONE	TODOS		
3º ANO (tudo misto)					
Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes
ROUBA-BANDEIRA	12	SUMÔ DE ALMOFADA	8	LIMPA-QUADRA	TODOS
BOLICHE COOPERATIVO	10	ACERTANDO O ALVO	16	QUEIMADA	TODOS
JOGO DOS 5 PASSES	16	DANÇA DA LARANJA	TODOS	XADREZ	10
CORRIDA	12	CABO DE GUERRA	TODOS		
TRAVESSIA DO RIO	4	CAÇA AO TESOURO	4		
4º ANO (tudo misto)					
Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes
BASQUETE	18	ROUBA-COCAR	12	QUEBRA-CABEÇA COOPERATIVO	6
CAÇA AO TESOURO	4	JOGO DAS BOLINHAS	6	CABO DE GUERRA	TODOS
CORRIDA	12	DANÇA DAS CADEIRAS	6	QUEIMADA 2 BOLAS	TODOS
DARDO	4	TRAVESSIA	4		
FUTEBOL DE INDIO	18	PETECA COOPERATIVA	16		
5º ANO (tudo misto)					
Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes	Jogos	Nº estudantes
PING PÉ	9	GUERRA DE ALMOFADA	8	VOLEIBOLÃO	TODOS
BALL ROYALE	12	ROUBA-BANDEIRA	12	QUEBRA-CABEÇA TATAME	TODOS
PEGADOR CEGO	4	CAÇA AO TESOURO	4	DANÇA DOS COLCHONETES	6
PIQUE BALL	16	NATAÇÃO	4		
FUTPEGA	16	QUEIMADA 2 BOLAS	TODOS		



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



### 11. Critérios de substituições:

1. Nas modalidades que não têm reservas, as equipes poderão substituir estudantes que faltarem ou se machucarem, com autorização do Departamento de Educação Física.
2. **Nas séries que possuem jogos com 3 tempos, nenhum jogador poderá jogar os 3 tempos e todos os jogadores presentes deverão jogar pelo menos um tempo completo.**

### 12. DO REGULAMENTO DAS MODALIDADES:

#### ➤ ACERTANDO O ALVO

- Cada equipe deverá inscrever 16 participantes (8 meninos/8 meninas).
- Serão confrontos entre 2 equipes.
- Serão 2 tempos com 8 participantes em cada equipe.
- No jogo haverá 8 bolas de iniciação, iniciando cada equipe com 4 bolas.
- Em cima da linha de cada gol, entre as traves, deverão ser colocados 20 cones em cada um.
- No seu campo de defesa, o jogador pode pegar a bola e levá-la driblando até a área do gol adversário. Sem entrar na área, arremessar a bola tentando derrubar os cones posicionados na linha do gol.
- Não haverá goleiro.
- Não é permitido roubar a bola do adversário e atrapalhar o arremesso.
- Não é permitido entrar na área do goleiro para arremessar.
- Só será permitido a defesa entrar na área do goleiro para buscar a bola arremessada, sem atrapalhar o arremesso do ataque.
- Caso alguém da defesa atrapalhe um arremesso do ataque, automaticamente o árbitro deve derrubar 2 cones da defesa.
- A equipe que derrubar os cones primeiro vence a partida.

#### ➤ BALL ROYALE:

- Cada equipe deverá inscrever 12 participantes.
- A partida será disputada em confronto entre duas equipes.
- 4 bolas de EVA grandes deverão ser colocadas no meio do campo e as equipes deverão se posicionar nas linhas de fundo dos dois lados. De cada lado devem ficar 6 participantes de cada equipe.
- Após o apito do árbitro, todos podem correr em direção das bolas e quem conseguir pegar pode queimar o adversário.
- Quem for queimado deve sair de quadra e assentar do lado de fora.
- Não será permitido utilizar a mesma bola para queimar em uma mesma jogada. Após arremessar, o participante deve procurar outra bola.
- Caso um participante saia da quadra ele também será considerado como queimado.
- Vence o jogo a equipe que conseguir queimar todos os participantes primeiro.
- Será permitido movimentar por toda a quadra com ou sem bola.
- Se a bola tocar o chão antes de tocar o adversário não será considerado como queimado.
- Os participantes poderão se defender segurando uma bola, porém a bola arremessada não poderá tocar o seu corpo, apenas a bola que o mesmo está segurando.

#### ➤ BASQUETE:

- A partida será dividida em 3 tempos.
- Todas as equipes deverão inscrever 18 participantes (9 meninos/9 meninas), sendo que a cada tempo jogam 6 participantes de cada equipe.
- O jogo será disputado com 1 bola.



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



- A bola não pode ser driblada.
  - A bola não pode ser roubada da mão do adversário.
  - Quando o estudante estiver com a posse da bola somente pode dar 2 passos.
  - A cesta valerá 2 pontos.
  - Contatos físicos mais fortes serão considerados falta que será cobrada da linha lateral.
  - A bola utilizada será mais leve.
  - Os três tempos devem ter equipes mistas.
  - Cada estudante inscrito deverá jogar um tempo.
  - No momento da disputa, o número de participantes das equipes deve ser igual.
- **BOLICHE COOPERATIVO:**
- As equipes serão misturadas em 5 baterias, cada equipe com 5 participantes.
  - Os pinos serão representados por garrafas pet e cones, e as bolas de boliche serão substituídas por bolas de EVA/Iniciação/Futsal. As garrafas e cones serão espalhados dentro de um espaço predeterminado.
  - Serão utilizadas aproximadamente 30 garrafas espalhadas na pista.
  - Os estudantes deverão lançar as bolas com as mãos (1º e 2º ano) e chutar as bolas (3º ano), objetivando derrubar o maior número de garrafas dentro de um determinado tempo estabelecido pelo árbitro.
  - Ao final de cada bateria, somam-se pontos para as equipes caso consigam derrubar todas as garrafas dentro do tempo estipulado e inicia-se a participação de outra bateria.
- **CABO DE GUERRA:**
- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
  - Ao sinal do juiz as equipes deverão puxar a corda para seu lado. Quando o primeiro da fila ultrapassar a marca no chão, será vitória da outra equipe.
- **CAÇA AO TESOURO:**
- A atividade será realizada em baterias com as equipes juntas.
  - Cada equipe deverá inscrever 4 participantes, sendo 2 meninas e 2 meninos.
  - Cada equipe seleciona 2 estudantes para cada bateria, que devem pegar o mais rápido possível os "tesouros". Quem pegar mais tesouros vence a bateria.
  - As turmas de 1º ano farão um Caça Tesouro cooperativo, em que as equipes trabalham juntas e pontuam juntas caso consigam recolher todos os "tesouros" dentro do tempo determinado.
  - Ao final das baterias serão somadas as pontuações para definição da ordem classificatória.
  - As turmas de 1º, 2º e 3º ano utilizam somente a metade rasa da piscina, devendo ser colocada uma raia para restringir a passagem dos alunos.
- **CAMPEÃO DA ESQUIVA:**
- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
  - Os confrontos acontecerão envolvendo todas as equipes em 5 baterias com 5 integrantes de cada time.
  - Os 25 participantes de cada bateria, iniciam a partida dentro de um espaço delimitado. No entorno deste espaço, o mediador do jogo terá 8 bolas para arremessar.
  - Quem for acertado pelas bolas, sai do espaço delimitado e passa a auxiliar o mediador do jogo até que reste apenas 1 participante.
  - A equipe do último jogador a ser queimado, será considerada vencedora.
- **CONQUISTA:**
- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
  - Os confrontos acontecerão de uma equipe contra outra.



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



- Uma equipe posicionada de um lado do espaço, a outra equipe do lado oposto. Ao sinal do juiz, as equipes devem trocar de lado e se sentar no espaço demarcado, conquistando o território oposto, vencendo a equipe cujos integrantes se sentarem todos primeiro. No entanto, durante o trajeto, os integrantes das equipes podem “colar” os adversários, encostando-se neles. Para salvar um integrante, um jogador da mesma equipe deve se encostar nele.
- Mesmo depois de atravessar e se sentar do outro lado, o integrante pode se levantar e retornar para salvar algum membro da sua equipe caso necessário.

### ➤ **CORRIDA/CORRIDA COM OBSTÁCULOS:**

- A corrida será realizada em 2 baterias com as equipes juntas.
- Cada equipe deverá inscrever 12 participantes (6 meninos/6 meninas).
- Ao sinal de início, cada equipe sai com 1 participante que deverá ir até o ponto determinado, retornar, encostar na mão do colega, que deverá fazer o mesmo até chegar no último da equipe.
- A equipe que terminar primeiro vence; será feita a classificação a cada bateria.
- O estudante que chegar deve assentar na fila após ter corrido.
- Ao final das baterias será somada a pontuação para a classificação final da modalidade.
- No caso específico da corrida de obstáculos, cada aluno deverá transpor os obstáculos durante o trajeto e retornar para que o próximo integrante da sua equipe realize a travessia. A equipe que terminar primeiro será considerada vencedora.

### ➤ **DERRUBA-CONE:**

- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
- O jogo será disputado em 2 baterias.
- 30 cones serão colocados no chão, posicionados lado a lado na linha do meio da quadra.
- Serão 6 bolas para cada equipe.
- Os participantes devem tentar chutar a bola e acertar os cones, jogando-os para o campo do adversário.
- A bola só pode ser chutada de dentro da área do gol.
- Se alguma bola estiver fora da área ainda dentro do seu campo, algum participante pode buscá-la, mas sem atrapalhar o andamento da partida.
- Ganha a equipe que conseguir colocar mais cones dentro da quadra adversária.

### ➤ **DERRUBA-TORA:**

- Cada equipe deverá inscrever 8 estudantes, sendo 4 meninos e 4 meninas.
- Cada confronto entre equipes terá 8 lutas com 2 participantes em cada uma.
- Serão 2 baterias com 4 estudantes de cada equipe se enfrentando ao mesmo tempo.
- O tatame deverá ser dividido em 4 espaços iguais para que ocorram 4 lutas ao mesmo tempo.
- Fica a cargo dos responsáveis a escolha dos 4 estudantes que participarão de cada bateria.
- Cada equipe fará 2 lutas contra adversários de outras cores seguindo os seguintes confrontos de acordo com o quadro abaixo:

2º ANO	VERDE	AZUL	VERMELHO	LARANJA	LILÁS
VERDE		X			
AZUL			X		
VERMELHO				X	
LARANJA					X
LILÁS	X				

- Ao final de cada luta será atribuído à equipe o valor de 2 pontos pela vitória e 1 ponto pela derrota.



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



- Ao final das lutas serão somados os pontos de todas as lutas por equipe e a classificação será de acordo com o quadro de pontuação para equipes juntas do item 8.2.
- Fica a critério da madrinha e dos próprios alunos a escolha da ordem de participação dos alunos.
- A disputa será entre dois lutadores que ficam no centro do tatame, com uma almofada ao centro. Ganha o estudante que conseguir encostar o adversário na almofada, tocando qualquer parte da mesma.
- Não serão permitidos golpes (chutes, socos, cabeçadas) e ficarão a cargo da arbitragem possíveis punições na disputa por má conduta ou violência desnecessária.
- Os confrontos serão disputados em eliminatória simples, com lutas para definição da classificação final.

### ➤ **DANÇA DAS CADEIRAS BOI-BUMBÁ/DANÇA DOS COLCHONETES:**

- Cada equipe deverá inscrever 4 participantes, sendo 2 meninos e 2 meninas.
- A disputa será realizada com todos os inscritos.
- Ao som das músicas do Boi-Bumbá, os estudantes deverão rodar em volta das almofadas. Quando o árbitro parar a música, eles deverão assentar-se nas almofadas. Quem ficar sem almofada deverá sair.
- Toda vez que reinicia a dança, o árbitro deverá retirar uma almofada.
- Vence a disputa a equipe cujo estudante conseguiu assentar-se nas almofadas em todas as vezes.
- Ao final serão feitas as pontuações para definição da ordem classificatória.

### ➤ **DANÇA DA LARANJA:**

- Todas as equipes se enfrentarão ao mesmo tempo.
- Cada equipe deverá inscrever 16 alunos, sendo 8 meninos e 8 meninas.
- Serão disputadas 4 baterias com 2 duplas de cada equipe. Cada bateria terá a duração de 1 minuto.
- Ao som de músicas e cantos populares, cada dupla de estudantes deverá dançar equilibrando a bolinha de tênis na testa, sem utilizar os braços e as mãos. Caso a bolinha caia ou alguém encoste nela, a dupla será eliminada.
- Vence a bateria a equipe que conseguiu ficar mais tempo sem deixar a bolinha de tênis cair.
- Ao final das baterias serão somadas as pontuações para definição da ordem classificatória.

### ➤ **DARDO:**

- O lançamento de dardo será realizado em baterias com as equipes juntas.
- Cada equipe deverá inscrever 4 participantes, sendo 2 meninas e 2 meninos.
- Fica a critério da madrinha e dos próprios estudantes a escolha da ordem de participação.
- Ao sinal de início, cada estudante deverá lançar seus dardos em seus respectivos alvos.
- A pontuação será a seguinte: Preto = 25 pontos; Amarelo = 50 pontos; Vermelho = 100 pontos.
- Cada estudante terá 3 dardos para lançar.
- Ao final serão somadas as pontuações para definição da ordem classificatória.

### ➤ **ESGRIMA PARTICIPATIVA:**

- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
- Os estudantes deverão encostar uma parte do espagete no corpo do colega, exceto a cabeça, para marcar pontos.



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



- O confronto será em duplas e os estudantes poderão escolher com quem querem disputar.
- O árbitro deverá estipular um tempo para cada luta e solicitar que os estudantes troquem de duplas para começar outra luta.
- Cada equipe será dividida em quatro baterias de 5 ou 6 alunos.
- Não é preciso marcar a pontuação, pois é uma modalidade de participação.

### ➤ **FUTEBOL DE ÍNDIO:**

- A partida será dividida em 3 tempos.
- Todas as equipes deverão inscrever 18 alunos (9 meninos/9 meninas), sendo que a cada tempo jogam 6 alunos.
- A cobrança de lateral deverá ser feita com as mãos.
- A bola utilizada será mais leve (Society/Campo).
- Cada estudante inscrito deverá jogar um tempo.
- No momento da disputa, o número de participantes das equipes deve ser igual.

### ➤ **FUTPEGA:**

- Cada equipe deverá inscrever 16 participantes.
- Em cada partida deverá acontecer 4 rodadas de 4 min.
- Serão usadas 3 bolas de EVA grande.
- Na primeira rodada 4 participantes o time A devem ser os queimadores e os 16 da equipe B devem tentar fugir. Ao término dos 4 min deve haver a troca e o time B vira queimador escolhendo 4 jogadores para queimar. Ao término do tempo a equipe A volta a ser a queimadora colocando outros 4 participantes para queimar.
- Para queimar, os participantes deverão chutar a bola nos participantes da outra equipe.
- É proibido levantar a bola na hora de chutar. A mesma deverá estar no chão.
- A pessoa queimada deverá sair do jogo.
- Vence a equipe que na somatória das rodadas queimar mais participantes.

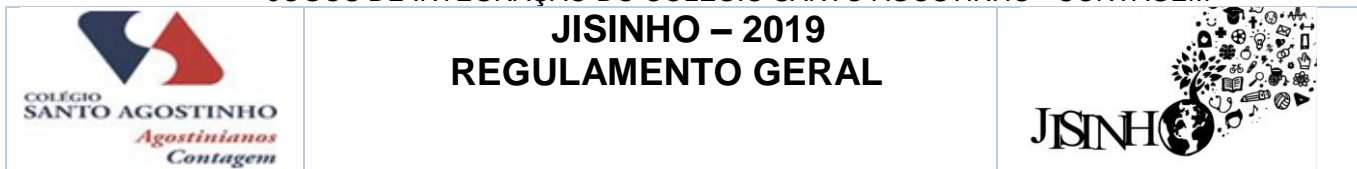
### ➤ **FUTSAL:**

- A partida será dividida em 3 tempos.
- Todas as equipes deverão inscrever 18 alunos (9 meninos/9 meninas), sendo que a cada tempo jogam 6 alunos.
- A cobrança de lateral deverá ser feita com os pés.
- A bola utilizada será mais leve.
- Cada estudante inscrito deverá jogar um tempo.
- No momento da disputa, o número de participantes das equipes deve ser igual.

### ➤ **GUERRA DE ALMOFADA:**

- Cada equipe deverá inscrever 8 estudantes, sendo 4 meninos e 4 meninas.
- Cada confronto entre equipes terá 2 lutas com 4 participantes em cada uma.
- Fica a cargo dos responsáveis a escolha dos 4 estudantes que participarão de cada bateria.
- Cada equipe fará 2 lutas contra adversários de outras cores seguindo os seguintes confrontos de acordo com o quadro abaixo:

5° ano	LARANJA	VERMELHO	AZUL	LILÁS	VERDE
LARANJA		X			
VERMELHO			X		
AZUL				X	



LILÁS						X
VERDE	X					

- Ao final de cada luta será atribuído à equipe o valor de 2 pontos pela vitória e 1 ponto pela derrota.
- Ao final das lutas serão somados os pontos de todas as lutas por equipe e a classificação será de acordo com o quadro de pontuação para equipes juntas do item 8.2.
- Cada aluno receberá uma almofada para as lutas. A disputa será entre quatro lutadores de cada equipe, que devem tentar tirar os adversários do tatame utilizando apenas a almofada.
- O participante que tocar qualquer parte do corpo fora do tatame estará fora da disputa, vencendo a equipe que ficar com o último lutador sem ser retirado do local.
- Não serão permitidos golpes (chutes, socos, cabeçadas) e ficarão a cargo da arbitragem possíveis punições na disputa por má conduta ou violência desnecessária.

➤ **JOGO DAS BOLINHAS COOPERATIVO:**

- Cada equipe deverá inscrever 6 participantes.
- Serão espalhadas bolinhas coloridas pelo espaço e a equipe deve colocar a quantidade determinada de cada cor dentro da caixa.
- As quantidades somente serão conhecidas quando a equipe entrar no espaço para realização da atividade.
- Após as instruções da atividade, cada equipe, junto com a madrinha/o padrinho, terá 1 minuto para montar a estratégia.
- A equipe terá 7 minutos para realizar a tarefa.
- Só poderão ficar no espaço os alunos inscritos e as/os madrinhas/padrinhos.

➤ **JOGO DOS 5 PASSES:**

- Cada equipe deverá inscrever 18 participantes (9 meninos/9 meninas).
- A partida será dividida em 3 tempos com 6 participantes.
- O jogo terá 1 bola de iniciação.
- Os participantes devem completar 5 passes entre a equipe, sem que o adversário tome a posse da bola, para marcar 1 ponto.
- Toda vez que a posse da bola trocar de equipe, a contagem será reiniciada.
- Após a marcação do ponto, a posse da bola deve obrigatoriamente ser cedida à outra equipe.
- A bola não pode ser driblada.
- A bola pode ser interceptada no momento do passe da equipe adversária, em qualquer local da quadra.
- Não se pode roubar a bola da mão do adversário.
- Será considerado posse de bola apenas quando o participante estiver com a bola nas mãos.
- Ao final dos tempos, ganha a equipe que marcar mais pontos.

➤ **LIMPA-QUADRA:**

- Cada equipe deverá inscrever todos os alunos.
- A bola deverá ser jogada para o lado da quadra da equipe adversária, passando sobre a rede que estará coberta por um tecido impedindo que uma equipe veja a outra.
- A partida será dividida em 4 tempos. A cada tempo, trocam-se os estudantes.
- Ao sinal do professor, todos devem parar de jogar as bolas.
- A equipe que possuir o menor número de bolas no final será considerada a vencedora.
- O jogo se iniciará com 6 bolas de cada lado.





## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



- Para o 1º ano, a rede será tampada com um pano.

### ➤ **NATAÇÃO**

- A travessia será realizada em baterias com as equipes juntas.
- Cada equipe deverá inscrever 4 participantes, sendo 2 meninas e 2 meninos.
- Cada equipe seleciona um estudante para cada bateria, que deve atravessar a piscina nadando o mais rápido possível até chegar ao outro lado. Quem chegar primeiro vence a bateria.
- O estilo do nado utilizado para atravessar a piscina deve ser o nado crawl.
- Ao final das baterias serão somadas as pontuações para definição da ordem classificatória.

### ➤ **PEGA-CONE**

- As equipes deverão inscrever todos os participantes.
- Todos os alunos jogarão ao mesmo tempo e serão divididos em duelos de 1x1.
- Entre os dois alunos que se enfrentam será posicionado um cone. Ao comando do mediador, os alunos deverão pegar o cone. Quem conseguir pegar primeiro vence o duelo.

### ➤ **PEGADOR CEGO:**

- Cada equipe deverá inscrever 4 participantes
- Esse jogo é apenas participativo não havendo contagem de pontos para a classificação.
- Durante o tempo da brincadeira deve-se revezar as equipes que irão se comportar como pegadores enquanto as demais devem fugir. Serão 4 pegadores e 16 tentando fugir.
- Dois jogadores do time que está pegando devem ficar vendados e os outros dois serão os guias que deverão segurar o braço dos vendados enquanto os mesmos tentam pegar os demais.
- Ao final de 4 min troca o time de pegadores.
- Quem for pego deve permanecer em estatura de pernas abertas e para ser salvo um colega deve passar por debaixo da sua perna.
- Apenas o participante vendado pode pegar alguém o outro servirá apenas de guia. Durante o tempo eles podem trocar de função.

### ➤ **PETECA COOPERATIVA:**

- Cada equipe deverá inscrever 16 participantes (8 meninos/8 meninas).
- As equipes serão misturadas em rodas com 2 integrantes de cada uma.
- Serão 2 baterias com 5 rodas em cada.
- A tarefa em cada roda será rebater a peteca entre os participantes por 100 vezes com um prazo máximo de 5 minutos.
- A contagem continuará mesmo que a peteca caia no chão.
- Assim que acabar o tempo, troca-se a bateria e reinicia-se a contagem e o tempo.
- Todas as equipes ganham ponto caso os estudantes cumpram a tarefa dentro do tempo.
- Ao final das baterias serão somadas as pontuações.

### ➤ **PEGADOR AMEBA:**

- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
- Será uma equipe contra a outra, revezando-se as equipes, e elas se enfrentarão quantas vezes for permitido pelo tempo.
- Uma equipe será o pegador ameba e a outra irá fugir. Os pegadores amebas deverão se deslocar pelo espaço sentados no chão (não podendo andar ajoelhados ou



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



engatinhando) e deverão tentar encostar nos fugitivos usando as mãos. Quando um fugitivo for pego, o mesmo deve se sentar e aguardar o final da partida.

- Todas os confrontos terão 5 minutos, e ao final do tempo, se a equipe fugitiva conseguir restar com ao menos um integrante, a mesma marca um ponto; e se a equipe pegadora conseguir pegar todos os fugitivos, esta marca um ponto.

### ➤ **PEGADOR DAS CORES:**

- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
- As equipes se enfrentam todas de uma vez. Cada equipe deve “pegar” uma cor e fugir de outra cor. Quem for pego deixa a brincadeira.
- Vence a equipe que não for toda pega no final.
- Serão várias baterias, variando quem pega quem, enquanto o tempo de jogo permitir.

### ➤ **PING-PÉ:**

- Cada equipe deverá inscrever 9 participantes.
- A quadra deverá ser dividida em 3 campos parecidos com quadra de tênis. As laterais deverão ser feitas com os pratinhos e a marcação do meio com cones simulando uma pequena rede.
- O jogo será disputado em 3x3 distribuindo a equipe nos 3 espaços.
- Será permitido utilizar os pés e as mãos para rebater a bola que deverá ser a de EVA grande.
- A bola deverá ser jogada por cima dos cones.
- A partida terá a duração de, no máximo, 3 sets de 10 pontos.
- A bola pode tocar o campo apenas uma vez por rebatida. A partir de 2 toques será ponto para o adversário.
- Não há limite de toques por equipe.
- Cada saque será dado por um aluno diferente.
- A bola não pode ser retida durante um saque.
- Se o tempo disponível terminar será determinado o vencedor pela pontuação até o momento, podendo dar empate.
- O resultado da partida será dado pela somatória de sets dos três jogos.

### ➤ **PIQUE BALL**

- Cada equipe deve inscrever 8 participantes (4 meninos/4 meninas).
- Todas as equipes jogam ao mesmo tempo, divididos em 2 baterias com 4 participantes cada.
- No espaço do jogo será feito um grande círculo para que os estudantes fiquem dentro, sendo 3 integrantes de cada equipe.
- A uma distância de aproximadamente 5 metros do círculo, será delimitada a área onde ficarão os outros integrantes, sendo 1 integrante de cada equipe.
- Um representante de cada equipe se posiciona do lado de fora do círculo na distância estabelecida e os demais dentro do círculo.
- Os alunos do lado de fora terão 1 bola e devem lançar para acertar os colegas de outras equipes dentro do círculo que, para não serem queimados, devem se esquivar.
- A bola pode acertar qualquer parte do corpo. Dessa forma, o aluno que foi tocado pela bola deve sair do círculo pequeno e se juntar aos demais do lado de fora para tentar queimar quem ainda estiver no jogo.
- No momento em que não houver nenhum integrante da equipe dentro do círculo, esta equipe deve assentar-se e não poderá mais tocar nas bolas.
- O último estudante que permanecer no círculo é o vencedor.
- Ao final serão somadas as pontuações para definição da ordem classificatória.



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



➤ **QUEBRA-CABEÇA:**

- Cada equipe deverá inscrever 6 participantes por rodada.
- Serão 4 rodadas.
- As equipes deverão montar um quebra-cabeça cada, no tempo de 10 minutos.
- As equipes que cumprirem com o objetivo marcam um ponto.

➤ **QUEBRA-CABEÇA COOPERATIVO (4º ANO):**

- Cada equipe deverá inscrever 6 participantes.
- As equipes serão misturadas para a realização da atividade.
- O resultado segue o critério de cumprimento de tarefa; a equipe que cumprir somará 5 pontos.
- Cada grupo receberá um quebra-cabeça para ser montado.
- Cada equipe terá 15 minutos para montar o quebra-cabeça.
- Só poderá permanecer no local (sala) quem estiver inscrito na prova.

➤ **QUEBRA-CABEÇA TATAME COOPERATIVO (5º ANO):**

- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
- O resultado segue o critério de cumprimento de tarefa; a equipe que cumprir somará 5 pontos.
- O quebra-cabeça será diferente para todas as equipes e será conhecido na hora da competição.
- Cada equipe terá 7 minutos para montar o quebra-cabeça.
- Só poderá permanecer no local (sala) quem estiver inscrito na prova.
- Montará o quebra-cabeça uma equipe por vez.

➤ **QUEIMADA (3º ANO):**

- Cada equipe deverá inscrever todos os alunos.
- O jogador é queimado quando a bola encosta em alguma parte do seu corpo e depois toca o chão.
- O primeiro cruza não “queima”.
- O primeiro cruza volta para o campo de jogo, quando um primeiro jogador da sua equipe for “queimado”.
- O estudante queimado não retorna ao campo se queimar um adversário.
- Vence a equipe que conseguir queimar todos os(as) integrantes da equipe adversária ou terminar o tempo com menor número de estudantes queimados.

➤ **QUEIMADA 2 BOLAS (4º E 5º ANO):**

- Cada equipe deverá inscrever todos os alunos.
- O jogador é queimado quando a bola encosta em alguma parte do seu corpo e depois toca o chão.
- O primeiro cruza não “queima”.
- O primeiro cruza volta para o campo de jogo, quando um primeiro jogador da sua equipe for “queimado”.
- O estudante queimado não retorna ao campo se queimar um adversário.
- Vence a equipe que conseguir queimar todos os(as) integrantes da equipe adversária ou terminar o tempo com menor número de estudantes queimados.

➤ **- QUEIMADA SEM CRUZA (2º ANO):**

- Cada equipe deverá inscrever todos os alunos.



## JISINHO – 2019 REGULAMENTO GERAL



- Não tem cruz.
- Os pontos serão de acordo com o número de jogadores queimados. O jogador é queimado quando a bola encosta em alguma parte do seu corpo e depois toca o chão.
- A equipe com menor quantidade de jogadores queimados será a vencedora.

➤ - **ROUBA-BANDEIRA:**

- As equipes deverão ter 6 meninos e 6 meninas.
- Cada partida será disputada em 2 tempos.
- Ganha a equipe que conseguir roubar a bandeira da equipe adversária primeiro dentro do tempo.
- No momento da disputa, o número de participantes das equipes deve ser igual.
- As equipes devem ficar em campos diferentes separados pela linha central da quadra. A bandeira deve ficar em um local específico no fundo do campo de cada equipe.
- Ao sinal do árbitro, os integrantes de cada equipe poderão invadir o campo adversário para tentar pegar a bandeira da outra equipe.
- Todo aluno que for pego dentro do campo adversário ficará preso no lugar onde foi preso até que um colega da mesma equipe o salve tocando sua mão.

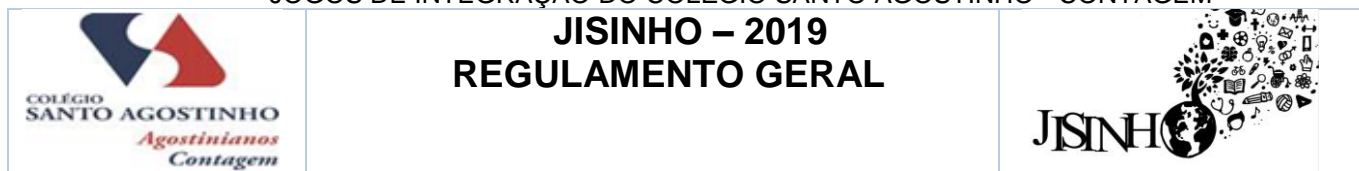
➤ - **ROUBA-COCAR:**

- As equipes deverão ter 6 meninos e 6 meninas.
- Cada partida será disputada em 2 tempos iniciando com 3 cocares em cada lado.
- Ganha a equipe que conseguir roubar todos os cocares da equipe adversária ou terminar com mais cocares em seu campo ao final do tempo.
- No momento em que um aluno conseguir pegar um cocar e retornar ao seu campo sem ser pego, ele deve colocar o cocar na área de fundo dentro do seu campo para que o adversário tenha que passar com ele.
- No momento da disputa, o número de participantes das equipes deve ser igual.
- As equipes devem ficar em campos diferentes, separados pela linha central da quadra. A bandeira deve ficar em um local específico no fundo do campo de cada equipe.
- Ao sinal do árbitro, os integrantes de cada equipe poderão invadir o campo adversário para tentar pegar a bandeira da outra equipe.
- Todo aluno que for pego dentro do campo adversário ficará preso no lugar onde foi preso até que um colega da mesma equipe o salve tocando sua mão.

➤ - **SUMÔ DE ALMOFADA:**

- Cada equipe deverá inscrever 8 estudantes, sendo 4 meninos e 4 meninas.
- Os alunos irão se confrontar em duplas, compostas por um integrante de cada equipe.
- Cada aluno deverá receber uma almofada e se abraçar a ela. Utilizando apenas o corpo, os alunos irão se “empurrar” objetivando deslocar o adversário para fora do limite do tatame.
- O participante que ultrapassar o limite do tatame está eliminado, e o outro participante marca o ponto para sua equipe.
- Vence a equipe que marcar mais pontos ao longo das disputas.
- Cada equipe fará 2 lutas contra adversários de outras cores seguindo os seguintes confrontos de acordo com o quadro abaixo:

3º ANO	VERDE	AZUL	VERMELHO	LARANJA	LILÁS
VERDE		X			
AZUL			X		
VERMELHO				X	



LARANJA						X
LILÁS	X					

➤ **TRAVESSIA DA PONTE:**

- Cada equipe deverá inscrever todos participantes.
- As equipes deverão atravessar a ponte de tatames montada na piscina, um participante por vez.
- Quem conseguir atravessar sem cair na água durante o percurso, marca um ponto para sua equipe.

➤ **TRAVESSIA DO RIO/BARCO:**

- A travessia será realizada em baterias com as equipes juntas.
- Cada equipe deverá inscrever 4 participantes, sendo 2 meninas e 2 meninos.
- Cada equipe seleciona um estudante para cada bateria, que devem atravessar o rio nadando (2º e 3º ano) e no barco (4º ano) o mais rápido possível até chegar ao outro lado. Quem chegar primeiro vence a bateria.
- O estilo do nado utilizado para atravessar a piscina pode ser escolhido pelo aluno participante.
- Ao final das baterias serão somadas as pontuações para definição da ordem classificatória.

➤ **VOLEIBOLÃO:**

- Cada equipe deverá inscrever todos os participantes.
- A bola deverá ser jogada por cima da rede.
- A partida terá a duração de no máximo 3 sets de 12 pontos.
- A bola que toca o chão marca ponto.
- Não há limite de toques por equipe.
- Cada saque será dado por um aluno diferente.
- A bola não pode ser retida.
- Se o tempo disponível terminar, será determinado o vencedor pela pontuação até o momento, podendo haver empate.

➤ **XADREZ PARTICIPATIVO:**

- Cada equipe deverá inscrever 10 participantes.
- Em duplas, deverão montar e jogar o xadrez nos tabuleiros que estarão espalhados pelo espaço.
- A atividade será realizada com todas as equipes juntas.
- Não é preciso marcar a pontuação, pois é uma modalidade de participação.